

Pengembangan Media Pembelajaran Menggiring Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 27 Makassar

Achar Idham
1431040027

Pembimbing I

Prof. Dr. Hj. Hasmyati, M.Kes

Pembimbing II

H. Iskandar, S.Pd, M.Pd

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Makassar

Jl. Wijaya Kusuma No. 14, Banta-bantaeng, Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90222

Idhamaank@gmail.com

ABSTRAK

Achar Idham, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Menggiring Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa kartu tugas menggiring bolabasket yang akan digunakan pada siswa SMP. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan jumlah sampel sebanyak 34 siswa yang dipilih secara random sampling. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran kartu tugas dan lembar kuesioner soal-soal yang selanjutnya dianalisis menggunakan Microsoft Excel 2013.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil rata-rata pengisian lembar kuesioner oleh sampel sebesar 93.2, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa cukup memahami materi dalam media pembelajaran kartu tugas yang diberikan. Sedangkan untuk hasil rata-rata dari uji coba produk pembelajaran diperoleh hasil sebesar 34.47 atau jika dipresentasikan sebesar 96%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan hasil tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, menggiringbolabasket

1. PENDAHULUAN

Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial (UU No 3 Tahun 2005 pasal 1 ayat 4). Ruang lingkup olahraga meliputi kegiatan; 1. olahraga pendidikan, 2. olahraga rekreasi, dan 3. olahraga prestasi (UU No 3 Tahun 2005 pasal 17). Pendidikan jasmani mempunyai hubungan yang sangat erat dengan belajar gerak dimana belajar gerak merupakan salah satu bentuk belajar

yang mempunyai tujuan dalam peningkatan kualitas gerak tubuh. Di dalam pendidikan jasmani, belajar gerak berperan dalam pengembangan ketrampilan dan gerak tubuh dan penugasan pola gerak keterampilan olahraga.

Tujuan pendidikan jasmani salah satunya adalah meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif (Samsudin, 2008:3). Sedangkan menurut Adang Suherman (2000: 22-23) tujuan pendidikan jasmani yaitu meningkatkan perkembangan fisik, perkembangan gerak dan perkembangan mental. Dari dua pengertian tersebut pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan fisik peserta didik saja, namun pembelajaran penjas dapat mengembangkan seluruh ranah pembelajaran yaitu perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk mencapai tujuan pembelajaran penjas seorang pelaksana pembelajaran harus memperhatikan bagaimanana proses pembelajarannya agar dapat berjalan secara efektif. Oleh karena itu ketika akan melaksanakan pembelajaran seorang guru perlu menentukan model pembelajaran yang akan digunakan, seperti pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran mana yang akan digunakan.

Pada salah satu kompetensi dasar keterampilan yang ingin dicapai dalam pembelajaran penjasorkes SMP kelas VIII yaitu mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar. Permainan Bolabasket merupakan salah satu permainan yang termasuk ke dalam permainan bola besar. Salah satu teknik dasar permainan Bolabasket yang harus diperkenalkan terlebih dahulu yaitu teknik dasar menggiring. Dribble atau menggiring bola adalah salah satu dasar Bolabasket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan Bolabasket (Oliver J, 2007:49). Salah satu cara untuk mencapai kompetensi dasar tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Istilah media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani, mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, aktif, sikap positif dan kecerdasan emosi (Badan Standar Nasional Pendidikan, BSNP, 2006 : 1). Menurut Adang Suherman (2000 : 22) dijelaskan, Penjasorkes dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu sudut pandang tradisional dan sudut pandang modern. Sudut pandang tradisional menganggap manusia terdiri dari dua komponen utama yang di pilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani. Oleh karena itu, Penjasorkes dapat diartikan sebagai proses pendidikan untuk keselarasan tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa. Menurut Punaji Setyosari (2010:197) pengembangan dalam arti umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Penelitian dan pengembangan biasa disebut dengan pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*).

HM Musfiqon (2012:27) mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan, sedangkan pengertian pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20).Kartu tugas merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dribble Bolabasket. Kartu tugas adalah media pembelajaran yang berisikan tugas gerak yang dilengkapi dengan petunjuk pelaksanaan, gambar tugas gerak, pengamatan motorik, dan permainan yang mengacu ke tugas gerak (Lukman 2012:35).Menurut Dedy Sumiyarsono (2002: 1) permainan bolabasket merupakan jenis olahraga yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan dan mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke keranjang lawan, serta menahan lawan agar tidak memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan cara lempar tangkap (*passing*), menggiring (*dribble*), dan menembak (*shooting*).

2. JENIS PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode prosedural karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Menurut Wasis (2004 : 6) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi. Penelitian dan pengembangan berupaya untuk menghasilkan suatu komponen dalam sistem pendidikan melalui langkah-langkah pengembangan dan validasi. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya memiliki dua tujuan utama, yaitu : 1). Mengembangkan produk, 2) Menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Prosedur pengembangan ada 4 yaitu 1. Melakukan Analisis Produk yang Akan Dikembangkan,2. Mengembangkan Produk Awal Media Pembelajaran Menggiring Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas, 3. Validasi Ahli, 4. Revisi produk.

Langkah-langkah dalam uji coba produk: 1. Desain Uji Coba: Uji coba dilakukan untuk memperoleh sejumlah informasi yang penting untuk kepentingan revisi serta mengetahui tingkat keefektifan produk dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Sebelum rancangan diujicobakan kepada subjek, terlebih dahulu di evaluasi oleh para ahli. 2. Uji Coba Lapangan: Dalam tahap ini uji coba dilakukan di kelas VIII dengan menggunakan 34 subjek penelitian (putra dan putri). Pengambilan siswa sebagai sampel dilakukan secara acak (*random sampling*) dengan tujuan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama sebagai sampel. 3. Subjek Uji Coba: Subjek uji coba adalah sasaran pemakai produk, yaitu peserta didik SMP kelas VIII SMP Negeri 27 Makassar. Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas VIII menggunakan 20 subyek penelitian dan uji coba lapangan dilakukan menggunakan 32 subyek penelitian. Selain itu yang terlibat dalam uji coba yaitu satu ahli pembelajaran penjasorkes. 4. Jenis Data: Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, dan kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari para ahli secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. 5. Instrumen penelitian yaitu, Wawancara, observasi, kuesioner, kartu tugas, dan dokumentasi.

3. HASIL PENELITIAN

Hasil Pengisian Lembar Kuesioner Untuk Peserta Didik

Tabel Hasil Pengisian Lembar Kuesioner

| NO | NAMA SISWA | JENIS KELAMIN | NILAI |
|-----------|------------------------|--------------------------|--------------|
| 1 | A. Alifah Mugni | P | 100 |
| 2 | Agus Prayogo | L | 100 |
| 3 | Ahmad Rendi | L | 90 |
| 4 | Anisa Fitria Ramadhani | P | 100 |
| 5 | Anugrah Alif | L | 100 |
| 6 | Arif Bariqi Syam | L | 90 |
| 7 | Arini Eka Julia | P | 100 |
| 8 | Dhea Nuraina | P | 80 |
| 9 | Didin Syam | L | 100 |
| 10 | Dinda Alfiatun Annisa | P | 100 |
| 11 | Febrilia Oktaviani Ayu | P | 90 |
| 12 | Firliza Ariyani | P | 90 |
| 13 | Humaera Kasmawati | P | 100 |
| 14 | Laksmiana | L | 100 |
| 15 | M.Fuad Azhar Munir | L | 80 |
| 16 | Maulani Ridatul Janna | P | 80 |
| 17 | Muh Ferdi Agus | L | 80 |
| 18 | Muh. Awal | L | 80 |
| 19 | Muh. Basri | L | 100 |
| 20 | Nadia Zhabila Yusuf | P | 80 |
| 21 | Najwa Amalya | P | 80 |
| 22 | Nur Rahmat Gifari | L | 80 |
| 23 | Nur Rezky Ramadhani | P | 100 |
| 24 | Nurul Kurnia | P | 100 |
| 25 | Nurul Mr | P | 90 |
| 26 | Rafly | L | 100 |
| 27 | Ricky Anggara | L | 100 |
| 28 | Safitri Alwa | P | 100 |
| 29 | Shasi Angraeni | P | 90 |
| 30 | Siti Nurfiyanti Sofyan | P | 100 |
| 31 | Sri Marcella | P | 90 |
| 32 | Sri Rahayu | P | 100 |

| | | | |
|-----------|-----------|---|------|
| 33 | Sukmawaty | P | 100 |
| 34 | Wulan | P | 100 |
| RATA-RATA | | | 93.2 |

Berdasarkan hasil pengisian lembar kuesioner diperoleh hasil rata-rata yaitu sebesar 93.2, hasil diatas menunjukkan bahwa siswa dapat memahami dengan baik materi dari kartu tugas yang diberikan.

Hasil Analisis Data Uji Coba Produk

Tabel Hasil Uji Coba Produk

| NO | NAMA | JENIS KELAMIN | NILAI | PRESENTASE |
|-----------|------------------------|--------------------------|--------------|-------------------|
| 1 | A. Alifah Mugni | P | 36 | 100% |
| 2 | Agus Prayogo | L | 35 | 97% |
| 3 | Ahmad Rendi | L | 35 | 97% |
| 4 | Anisa Fitria Ramadhani | P | 36 | 100% |
| 5 | Anugrah Alif | L | 36 | 100% |
| 6 | Arif Bariqi Syam | L | 36 | 100% |
| 7 | Arini Eka Julia | P | 36 | 100% |
| 8 | Dhea Nuraina | P | 36 | 100% |
| 9 | Didin Syam | L | 33 | 92% |
| 10 | Dinda Alfiatun Annisa | P | 35 | 97% |
| 11 | Febrilia Oktaviani Ayu | P | 34 | 94% |
| 12 | Firliza Ariyani | P | 36 | 100% |
| 13 | Humaera Kasmawati | P | 36 | 100% |
| 14 | Laksmana | L | 34 | 94% |
| 15 | M.Fuad Azhar Munir | L | 32 | 89% |
| 16 | Maulani Ridatul Janna | P | 36 | 100% |
| 17 | Muh Ferdi Agus | L | 34 | 94% |
| 18 | Muh. Awal | L | 33 | 92% |
| 19 | Muh. Basri | L | 36 | 100% |
| 20 | Nadia Zhabila Yusuf | P | 36 | 100% |
| 21 | Najwa Amalya | P | 34 | 94% |
| 22 | Nur Rahmat Gifari | L | 24 | 67% |
| 23 | Nur Rezky Ramadhani | P | 35 | 97% |
| 24 | Nurul Kurnia | P | 35 | 97% |

| | | | | |
|-----------|------------------------|---|-------|------|
| 25 | Nurul Mr | P | 34 | 94% |
| 26 | Rafly | L | 31 | 86% |
| 27 | Ricky Anggara | L | 34 | 94% |
| 28 | Safitri Alwa | P | 35 | 97% |
| 29 | Shasi Angraeni | P | 36 | 100% |
| 30 | Siti Nurfiyanti Sofyan | P | 36 | 100% |
| 31 | Sri Marcella | P | 36 | 100% |
| 32 | Sri Rahayu | P | 35 | 97% |
| 33 | Sukmawaty | P | 36 | 100% |
| 34 | Wulan | P | 30 | 83% |
| RATA-RATA | | | 34.47 | 96% |

Dari hasil uji coba produk diatas diperoleh hasil rata-rata nilai siswa yaitu sebesar 34.47 atau jika dipresentasikan mendapatkan hasil sebesar 96% . Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk media pembelajaran menggiring bolabasket menggunakan kartu tugas telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

4. KESIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan produk media pembelajaran menggiring bolabasket menggunakankartu tugas, berdasarkan uraian data dan pembahasan maka peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu:

1. Hasil validasi dan pengisian lembar kuesioner dari ahli pembelajaran penjasorkes mendapatkan nilai sebesar 3.5 yang masuk dalam kategori penilaian (baik,tepat,jelas) dengan syarat revisi. Hasil dari revisi tersebut menghasilkan produk yaitu media pembelajaran menggiring bolabasket menggunakan kartu tugas yang selanjutnya akan di uji cobakan.
2. Hasil pengisian lembar kuesioner pada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar kuesioner yang berupa soal-soal mendapatkan nilai rata-rata yaitu sebesar 93.2, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa dengan baik dapat memahami materi dari produk media pembelajaran tersebut.
3. Data hasil analisis uji coba produk yang diuji cobakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Makassar memperoleh hasil presentase yaitu sebesar 96%. Berdasarkan tabel klasifikasi presentasi oleh Muhamad Ali (2012: 206) presentasi tersebut berada pada klasifikasi sangat baik dan dapat digunakan.
4. Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media pembelajaran menggiring bolabasket dapat digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah-sekolah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bolabasket*. Surakarta : Era Media
- Ali, Muhamad. 2012. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa
- Arsyad, Azhar. (2000). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- (2005) *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan M. Basyaruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (2002) Jakarta: Ciputat Pers.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Indriana, Dina. (2011) *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jogjakarta: Diva Pers.
- Mayasari, Hilda. “Sarana dan prasarana Bolabasket”. 31 Maret 2018
<https://duaipa.wordpress.com/tag/sarana-dan-prasarana-dalam-permainan-bola-basket/>
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Mustofa, Akhmad L. 2013. “Pengembangan Media Pembelajaran *Passing* Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas Pada Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas VIII Smp Negeri 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas”. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rifai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Oemar Hamalik. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
1986. *Media Pendidikan*. Bandung
- Oliver, John. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung : Pakar raya
- Sadiman, Arif S (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*. Jakarta: Litera.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Showalter, Don. 2012. *Coaching Youth Basketball*. Champaign, IL: Human Kinetics.

- Sudarno SP. 1992. *Pendidikan Kesegaran Jasmani*. Jakarta: Depdiknas
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Sukintaka. 2004. *Teori Pendidikan Jasmani Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan*. Bandung. Nuansa.
- Suryobroto, Agus S. (2001). *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sumiyarsono, Dedy.(2002). *Keterampilan Bolabasket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Undang-Undang RI Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wasis Dwiyo. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM.
- Wissel, Hal. 1996. *Bola Basket*. Jakarta: PT Raja Grafindo.